

Sistematizar la pertinencia de las actividades implementadas mediante el juego lúdico para fortalecer la memoria a corto plazo de los niños y niñas de grado transición en la práctica profesional III, del Liceo Teatrín de Sueños

Johana Grajales Zapata

Adriana Muñoz Osorio

Licenciatura En Pedagogía Infantil

Corporación Universitaria Minuto De Dios

UNIMINUTO

Pereira

Mayo de 2018

Sistematización de las actividades implementadas mediante el juego lúdico para fortalecer la memoria a corto plazo de los niños y niñas de grado transición en la práctica profesional

III, del Liceo Teatrín de Sueños

Johana Grajales Zapata

Adriana Muñoz Osorio

Mayra Yolanda Molina

Asesora

Licenciatura En Pedagogía Infantil

Corporación Universitaria Minuto De Dios

UNIMINUTO

Pereira

Mayo de 2018

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

*En primer lugar, quiero dedicar este logro a **Dios** por ser mi guía y brindarme la sabiduría necesaria para alcanzar esta meta, a mis **niñas** por ser mi mayor motivación, a mi **esposo** por acompañarme, es quien siempre me alienta a seguir adelante siendo mi más grande apoyo, a mi amiga **luz Helena** por su apoyo incondicional y a mi compañera y amiga **Johana** por todo este camino que recorrimos juntas. A todos, infinitas gracias.*

Adriana Muñoz Osorio

*Dedico este trabajo de grado a **Dios** que es mi guía y que me permitió lograr mis objetivos, a mi madre **Nubia Zapata** por ser mi mayor apoyo, mi consejera y mi motivación, a mis hermanos que de una u otra forma me acompañaron en este largo proceso.*

Johana Grajales Zapata

Agradecimientos

Agradecemos a la Universidad Minuto de Dios por abrirnos las puertas y brindarnos todos los conocimientos adquiridos en estos 5 años de carrera, a todos los directivos y maestros que nos ofrecieron una guía y enseñanzas que hoy nos llevan a culminar este proceso de formación como Licenciadas en Pedagogía Infantil.

Tabla de contenido

	Pág.
Resumen.....	
.....10	
1. Justificación	11
2. Introducción	13
3. Sistematización de la práctica profesional.....	14
3.1. Tema de interés	14
3.2. Pregunta de investigación	14
4. Objetivos.....	15
4.1. Objetivo general	15
4.2 Objetivos específicos.....	15
5. Contextualización de la práctica.	16
6. CAPITULO 1	18
6.1 Énfasis de la práctica.....	18
7. CAPITULO 2.....	23
7.1 Referentes teóricos	23
7.2 La memoria según Piaget	24
7.3 La memoria.	26
7.4. Memoria a corto plazo.....	27

7.5 Teoría de <i>Freud</i>	27
7.6 El papel del juego en el jardín de infantes	30
7.7. Los beneficios de jugar	32
8. CAPÍTULO 3.....	36
8.1 Análisis de categorías.....	36
8.2 Etapa de reconocimiento	36
8.3 Etapa de reconstituciones	40
8.4 Etapa de recuerdos o evocación	43
9. Metodología	45
9.1 Enfoque metodológico	45
10. Prospectiva.....	47
11. Conclusiones.....	52
12. Recomendaciones	54
Referencias.....	54
Anexos	57

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Prospectiva.....	48
Tabla 2. Pilares de educación preescolar	50
Tabla 3. Análisis de práctica profesional- Intervención pedagógica	60
Tabla 4. Cuadro de categorías de análisis	78
Tabla 5. Cronograma de actividades de la sistematización de la práctica profesional nivel III. ..	80

Lista de Ilustraciones

	Pág.
Ilustración 1. Referentes Teóricos	23
Ilustración 2. Proceso de Investigación	35

Resumen

La siguiente sistematización tiene como finalidad utilizar como estrategia pedagógica el juego lúdico para Fortalecer en los niños y niñas del Liceo Teatrín de Sueños la memoria a corto plazo, para llevar a cabo esta investigación se tuvo en cuenta el método cualitativo, utilizando como metodología el análisis documental por medio de las planeaciones de la práctica profesional III, realizando un rastreo teórico, permitiendo así identificar la pertinencia de las actividades implementadas.

Abstract

The purpose of the following systematization is to use as a pedagogical strategy the recreational game to strengthen the short-term memory of children in the Teatrín de Sueños Liceo, to carry out this research the qualitative method was taken into account, using the analysis as a methodology documentary through the planning of professional practice III, making a theoretical tracking, thus allowing to identify the relevance of the activities implemented.

1. Justificación

Esta propuesta es el resultado del análisis de las actividades escolares de los niños de transición del Liceo Teatrín de Sueños, durante el proceso de la práctica profesional III, se perciben dificultades de memoria a corto plazo debido a las estrategias usadas y poca estimulación durante la elaboración de las diferentes actividades establecidas por la docente, interfiriendo en su proceso de aprendizaje y afectando el proceso escolar.

Sarlé (2001) considera que la incorporación del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje exige del docente un cambio radical de su papel en el aula: debe dejar de ser un observador del proceso y un transmisor de conocimientos; debe dar paso a la participación y a la construcción con sus educandos. (Melo Herrera, 2014)

Es así, que se considera importante analizar, proponer y desarrollar actividades a través del juego lúdico que ayuden a los estudiantes para que puedan realizar sus procesos de aprendizaje de una manera asertiva y significativa logrando así un mejor desempeño en los procesos de formación de los niños.

Este proceso permite estar en contacto con una práctica real, donde a partir de estas experiencias con los niños surge un interés por indagar nuevas posibilidades para la educación ofreciendo diversas estrategias de juego lúdico, posibilitando desde la experiencia de sistematización de dichas vivencias, un valioso aprendizaje.

Es pertinente anotar que la práctica que se está sistematizando puede constituirse en un referente para otras maestras practicantes en diversos contextos educativos.

Este trabajo se realiza a partir de un proyecto de aula en el Jardín Teatrín de Sueños, una experiencia significativa desde el área de ciencias sociales y competencias ciudadanas, teniendo en cuenta las dificultades que presentan los estudiantes en relación a la memoria a corto plazo, es aquí que nace la necesidad de sistematizar la práctica profesional III.

Este surge con el fin de que los docentes reflexionen sobre sus prácticas pedagógicas, identificando errores, debilidades y fortalezas dadas en el proceso de enseñanza para transformar su labor docente, influyendo así en los aprendizajes de los estudiantes.

2. Introducción

La presente sistematización tiene como objetivo una visión global de los componentes de la experiencia de aprendizaje, el cual se divide en tres capítulos; el propósito del primer capítulo es hacer una descripción del proceso de la práctica con el fin de tener un panorama general acerca de cómo surge el interés y que lleva a realizar la sistematización de dicha práctica.

El segundo capítulo tiene como propósito mostrar los elementos centrales de la práctica a sistematizar, describiendo el marco teórico por medio de las categorías de análisis a partir de la teoría de *Piaget* (Reconocimiento, reconstitución y recuerdo o evocación) teniendo en cuenta diferentes conceptos, autores como *Freud* y *Montessori* que dan un aporte significativo al tema de interés (Juego lúdico y memoria a corto plazo), facilitando así un mejor entendimiento sobre el tema.

El capítulo 3, permite el análisis de dichas categorías a partir de los documentos de planeación, realizando un rastreo sobre cada actividad y relacionándolas con algunos autores que dan aporte sobre la memoria a corto plazo y el juego lúdico, con el propósito de detectar si las estrategias a utilizar en la práctica profesional fueron las adecuadas.

Por consiguiente, se tuvo en cuenta también en el capítulo 3 la construcción de una prospectiva que permite entender conceptos importantes como lo es el pilar del juego y la dimensión cognitiva, describiendo algunas actividades y recursos que fueron utilizados en la sistematización de la práctica profesional III con el fin de crear un instructivo de planeación que sirva de ejemplo para las docentes en formación.

3. Sistematización de la práctica profesional

3.1. Tema de interés

La pertinencia de las actividades implementadas mediante el juego lúdico para fortalecer la memoria a corto plazo de los niños y niñas de grado transición en la práctica profesional III.

3.2. Pregunta de investigación

Sistematizar las actividades implementadas mediante el juego lúdico para fortalecer la memoria a corto plazo de los niños y niñas de grado transición en la práctica profesional III del Liceo Teatrín de Sueños?

4. Objetivos

4.1. Objetivo general

Sistematizar las actividades Implementadas mediante el juego lúdico para fortalecer la memoria de los niños y niñas del Liceo Teatrín de Sueños en la práctica profesional III.

4.2 Objetivos específicos

- ❖ Realizar un rastreo teórico acerca del juego lúdico como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la memoria en niños de 5 y 6 años para la delimitación de las categorías de análisis.
- ❖ Sistematizar las diferentes estrategias de juego lúdico implementadas para superar las dificultades de memoria a corto plazo en la práctica profesional III
- ❖ Analizar las estrategias pedagógicas del juego lúdico para el desarrollo de la memoria a corto plazo de los niños y niñas por medio del análisis de marcas textuales en los documentos de planeación.

5. Contextualización de la práctica.

El jardín Liceo Teatrín de Sueños está ubicado en el sector Perla del Sur Cuba, ofrece educación en servicio a la infancia entre las edades de 2 a 12 años, con grupos conformados entre 10 y 16 niños en la jornada de la mañana y en la jornada de la tarde, cuenta con grados desde párvulos hasta quinto de primaria, en los grados pequeños se identifica que son niños sociables y con todas las capacidades cognitivas, pero unos pocos presentan algunas dificultades en el aprendizaje como déficit de atención y memoria a corto plazo.

Durante la primera semana de visita al Liceo Teatrín de Sueños se llegó a un acuerdo con la Directora en la necesidad de realizar un proyecto en el que los estudiantes por medio de la exploración y el juego lúdico aprendan más de sí mismos, de la familia, la escuela y su entorno, con el fin de fortalecer en los niños y niñas un reconocimiento de sí mismo y en valores, ya que son pautas fundamentales para la formación como personas.

Se pretende además realizar actividades para los niños que tuvieran alguna dificultad en su aprendizaje ya que se detecta que algunos niños y niñas presentaban déficit de atención y memoria a corto plazo al momento de realizar las actividades propuesta por el maestro. El proyecto favorece el derecho de conocer la historia de la vida fortaleciendo en los niños y niñas su identidad, sus fortalezas personales, preferencias, conformaciones familiares y puntos de vistas propios y de otros; fomentando la equidad y el reconocimiento de las diferencias, permitió en los niños y niñas visualizar diferentes derechos y deberes que son importantes para una sana convivencia vista desde una perspectiva integradora que contribuya en desarrollar lazos familiares y sociales.

Es importante tener en cuenta también que la escuela hace parte de cada individuo como principal centro del conocimiento y el saber humano pasando por prácticas de valores y normas que van creando en los niños y niñas bases fundamentales, para de esta manera aprender a convivir con el otro, haciendo parte de una comunidad en la que existen diferentes culturas.

6. CAPITULO 1

6.1 Énfasis de la práctica

Este capítulo uno tiene como finalidad hacer una breve descripción del proceso de la práctica sistematizada, con el fin de tener un panorama general acerca de cómo surge el interés particular de este documento, además de definir el énfasis reglamentario de la práctica profesional III y como el juego lúdico permite el alcance de las necesidades y oportunidades de mejora.

La metodología usada durante la práctica desarrolla a través de diferentes estrategias pedagógicas buscando generar ambientes significativos y mejorar en los estudiantes la memoria a corto plazo utilizando el juego lúdico como principal objetivo, de esta manera también fortalecer en los niños y niñas su autonomía, participación, comunicación y su relación social siendo este un objetivo prioritario en la educación.

Para el desarrollo se aplican diferentes actividades como:

- ❖ Cuentos.
- ❖ Obras de teatro.
- ❖ Manualidades.
- ❖ Títeres.
- ❖ Canciones.
- ❖ Juegos de mesa.
- ❖ Videos educativos.

- ❖ Laberintos.
- ❖ Trabajos con pintura.
- ❖ Sopas de letras.
- ❖ Rompecabezas.
- ❖ Arma todos.
- ❖ Rondas.
- ❖ Juego de roles.

Para lograr el desarrollo y cumplimiento del objetivo del proyecto, se articularán temas como la exploración del cuerpo, la familia, la escuela, el entorno, derechos, deberes y valores por medio del juego lúdico, permitiendo en los niños y niñas un reconocimiento de sí mismo, interacción con el mundo que lo rodea.

Por medio del juego se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de transición de igual manera la importancia que hay en el cómo proceso de ayudar a fortalecer la memoria a corto plazo y por ende favoreciendo también un gran número dificultades que se puedan presentar en el aprendizaje.

Sensibilizando a los estudiantes desde el área de ciencias sociales para adquirir conocimientos y descubrir por medio del juego lúdico aprendizajes importantes para la vida cotidiana de los niños y niñas, que facilitan un desarrollo integral, considerando contenidos en los que se tenga en cuenta el contexto social, los intereses de la institución y las características que identifican el grupo.

Los planes de actividades a desarrollar en el proyecto fueron basados en: El área de Ciencias sociales, con sus criterios en competencias ciudadanas, con el fin de crear nuevos conceptos importantes en los estudiantes como lo es la familia, la escuela, el entorno en el que se vive, los símbolos patrios, valores que fortalezcan la convivencia en el aula, como el la amistad, el respeto, la tolerancia y solidaridad..

Es importante usar estas didácticas en la práctica profesional ya que los niños, como integrantes de una sociedad se vinculan en un determinado espacio y tiempo, participan desde que nacen de numerosas situaciones que les permiten interactuar de manera permanente con el ambiente recibiendo informaciones que alimentan la curiosidad, la participación, la socialización y la construcción de ideas de nuevas ideas sobre el mundo que lo rodea.

Es decir, durante los primeros años de vida los niños se interesan por un aprendizaje que les permita descubrir y conocer constantemente, es por esto que la escuela es el espacio de intercambios sociales en el cual los niños confrontan y amplían nuevos conocimientos a través de juegos, relatos entre otras estrategias que favorezcan el aprendizaje.

Es así como la educación y las Ciencias Sociales, están llamadas a colaborar de manera urgente y primordial con esa transformación que anhelamos, propiciando ambientes de reflexión, análisis crítico, ajustes progresivos y propositivos que ayuden, a las y los jóvenes, a afrontar las problemáticas de hoy y del futuro.

(Ministerio de Educación Nacional, 1994)

Las ciencias sociales buscan entender cada una de las acciones del hombre sobre su pasaje sobre un periodo de tiempo, y se compara con lo que ha ido evolucionando para poder entenderlo.

Es decir que es importante aplicar las ciencias sociales en la educación ya que permiten entender y reconstruir cada uno de los hechos más resaltantes de la historia y que deben de ser aplicadas en las instituciones educativas durante la formación del niño y el adolescente.

Las competencias ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática. Se trata de ofrecer a los niños y niñas las herramientas necesarias para relacionarse con otros de una manera cada vez más comprensiva y justa y para que sean capaces de resolver problemas cotidianos. (Ministerio de Educación Nacional, 2004, pág. 8)

De ahí, la importancia que estas habilidades se desarrollen desde la educación inicial, ya que son herramientas fundamentales y necesarias teniendo así un verdadero sentido para la vida cotidiana por ende se deben aprender a promoverlos, respetarlos y hacer respetar en un contexto real y necesario. Se pretende que los niños mejoren sus procesos relacionales mediante el trabajo lúdico de las competencias ciudadanas favoreciendo así la interacción entre los mismos niños y el entorno que los rodean; pero al mismo tiempo brindarles a las docentes actividades lúdicas pedagógicas para el fomento de las competencias ciudadanas dentro del aula, generando ambientes armónicos para la cooperación de diferentes valores que apoyen a los estudiantes en sus destrezas sociales, es decir el ser solidario, el ser tolerante, el ser capaz de compartir y tomar sus propias decisiones, de expresar sus emociones de manera apropiada con el fin de superar situaciones de convivencia dentro del aula y la vida cotidiana.

La inclusión significa, atender con calidad, pertinencia y equidad a las necesidades comunes y específicas que estas poblaciones presentan. Para lograrlo ha sido necesario que gradualmente el sistema educativo defina y aplique concepciones éticas que permitan considerar la inclusión como un asunto de derechos y de valores, lo que está significando

implementar estrategias de enseñanza flexibles e innovadoras que abren el camino a una educación que reconoce estilos de aprendizaje y capacidades diferentes entre los estudiantes y que, en consonancia, ofrece diferentes alternativas de acceso al conocimiento y evalúa diferentes niveles de competencia. (Ministerio de Educación Nacional, 2007)

Uno de los antecedentes que motivan a la realización del presente estudio se debe a la dificultad de memoria a corto plazo que presentan algunos niños del Liceo Teatrín de Sueños, dificultad que se detectó al momento en que se realizaban las actividades, esto fue una observación directa y realizando evaluación y participación en cada una de las clases, dificultad que se logra evidenciar que impide en el niño su desempeño académico en las actividades, debido a esto algunos estudiantes están más avanzados que otros, esto es detectado por medio de la observación directa y por la evaluación de las actividades realizadas en el aula de clases.

Para lo anterior se opta por elegir la sistematización como un método de investigación que nos abriera la posibilidad de explorar a partir de las experiencias que surgen desde la práctica profesional III, reflexionar desde el quehacer del maestro, y del aprendizaje de los niños y sus dificultades y como que se pueden crear estrategias para mejorar la memoria a corto plazo desde el juego lúdico. Se crea la incógnita, cómo el hecho de sistematizar una práctica puede llegar a contribuir a la experiencia docente de quien la realiza, brindar beneficios al desarrollo integral de los niños y de la misma forma aportar a otras personas en campos educativos.

Es decir que la sistematización es una experiencia que se organiza de forma pertinente la información con el fin de que pueda ser interpretada fácilmente por el lector, también como forma de construir un nuevo saber.

7. CAPITULO 2

7.1 Referentes teóricos

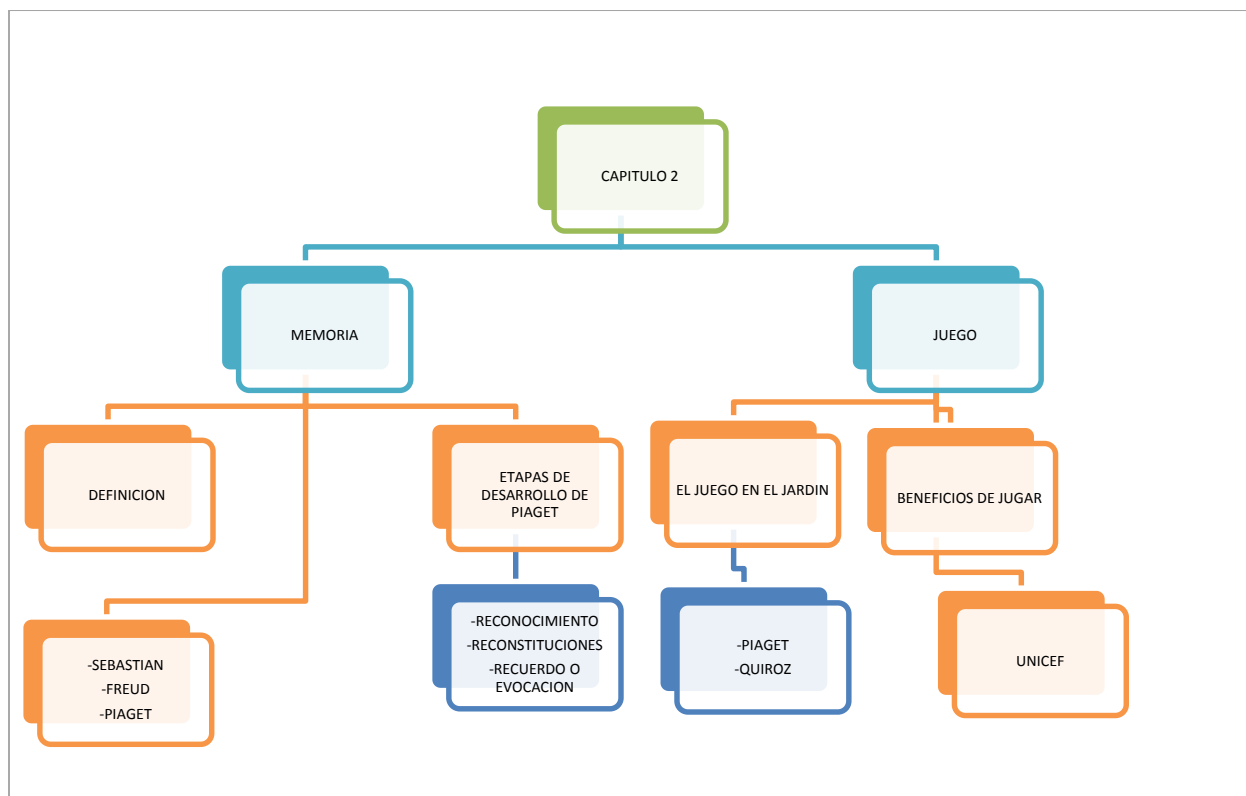


Ilustración 1. Referentes Teóricos

Fuente: Elaboración propia.

Por medio de este trabajo se pretende describir los beneficios que puede ofrecer el juego lúdico a los niños que presentan memoria a corto plazo en su proceso educativo para así dar respuesta a los interrogantes que se presentaron a lo largo de la práctica profesional III proyecto basado en la inclusión, teniendo en cuenta la teoría de varios autores como *Piaget* y *Freud*.

Este apartado estará pensado en varias categorías de análisis las cuales darán cuenta de los fundamentos teóricos que guían la propuesta de la sistematización de la práctica profesional.

Las teorías o conceptos que apoyan este trabajo investigativo se relacionan con la memoria a corto plazo aporte pertinente que se ajusta a las necesidades de los niños y niñas del Liceo Teatrín de Sueños. Es importante realizar estrategias adecuadas que correspondan a las necesidades e intereses de los niños y niñas que presentan dichas dificultades.

7.2 La memoria según Piaget

Una primera idea fuerte es que lo que la memoria retiene es básicamente lo que el sujeto ha entendido. Esto no significa que sólo se recuerde lo que se comprende, ya que a veces pueden recordarse detalles pequeños no comprendidos, sin sentido, pero sí significa que la parte principal y más importante de lo que recordamos se refleja en función de lo captado por nuestro entendimiento.

Piaget, habla de esquemas que guían la inteligencia. Los esquemas de piagetianos son procedimientos para asimilar experiencia y comprenderlas en su generalidad. Son las bases para la acomodación de nuevas experiencias.

Distingue tres tipos de memoria:

a) Etapa de reconocimiento:

✓ Se da un reconocimiento automático.

Se toma esta etapa como el momento en que el docente brinda al estudiante un conocimiento teórico de un tema determinado por medio de estrategias lúdicas y de esta manera el estudiante empieza a reconocer algunos conceptos.

b) Etapa de las reconstituciones:

✓ Se comienza a vincular el recuerdo a la acción.

En base al tema explicado por la maestra, se realizan actividades de juego lúdico y motoras que ayuden al estudiante a interiorizar el conocimiento ya visto.
(Etapa de relacionar)

c) Etapa de los recuerdos o evocaciones:

✓ Es la verdadera memoria. Se logra mediante imágenes de memoria o palabras que sirven como representaciones del contenido evocado. (Arboccó de los Heros, 2009)

Esta etapa lleva al docente a identificar la fortaleza del estudiante al momento de realizar las actividades, ya que todos adquieren el conocimiento de diferentes formas, algunos utilizan más el sentido la visión, en cambio otros son más auditivos, lingüísticos o motrices. (Etapa de identificación)

La memoria juega un papel muy importante a la hora del aprendizaje y en el desarrollo de la cognición. La memoria, según la teoría de Piaget, se relaciona con los esquemas, que son “patrones organizados de pensamiento y conducta que se siguen en situaciones particulares” (Papalia, 2010)

De acuerdo al planteamiento de *Piaget*, a medida que los niños crecen van adquiriendo más conocimientos de su diario vivir, es decir que desde aquí van organizando profundos efectos sobre su memoria de acuerdo a unos esquemas que es una adquisición evolutiva importante que le permite integrar la información que debe recordar el niño.

Quienes conocen los estudios de *Piaget* (1975) saben que el hombre, desde sus primeros años de vida, es capaz de percibir y reconocer. Al hacerlo, guarda en su memoria algún tipo de imagen o representación del mundo que lo rodea, que luego compara con lo que percibe en otro momento determinado, descubriendo semejanzas o relaciones. Es el inicio de lo que Piaget (ibídem) llama capacidad simbólica, base indispensable para el desarrollo posterior del lenguaje que se apoya en ciertos procesos cognitivos. (Funemayor, 2008, pág. 190)

El autor se centra en la primera etapa o primeros años de los niños, donde resalta que son capaz de guardar algún tipo de información y que al guardarlo lo hace a partir de una representación en relación al mundo que lo rodea.

Es decir que para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan el desarrollo del niño y desarrolla un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, en otras palabras, que cada niño es diferente, estos factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño va creando, por ende, esto genera que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción.

(Educapeques)

7.3 La memoria.

La memoria es el proceso por medio del cual se retiene y continúa actualizando la información (Etchepareborda, 2005, pág. 71). Esta consta de varios pasos como el registro, codificación y decodificación o evocación. En el registro se recopila la información; luego, se pasa a la codificación, donde se analiza y categoriza; posteriormente, pasa al almacenamiento de la información, en el que se tienen en cuenta dos estadios: la memoria a corto plazo y la memoria a largo plazo. La primera es un sistema para almacenar una cantidad limitada de información durante un corto periodo; mientras la segunda permite almacenar una gran cantidad de información durante un tiempo indefinido, ésta es más estable y duradera y menos vulnerable a las interferencias (Morgado, 2005, pág. 71); y por último se da la evocación de la información. (Zapata Luis Felipe, 2009)

7.4. Memoria a corto plazo

La mayoría de las personas pueden repetir un número de 6 ó 7 cifras inmediatamente después de haberlo escuchado por primera vez, e incluso al cabo de unos pocos segundos. Sin embargo, pasado un minuto probablemente se produzca un olvido irreversible. Ejemplos similares pueden elegirse con relación a otros tipos de información: podemos repetir inmediatamente una lista de 6 ó 7 palabras o letras, o la última frase que acaba de pronunciar nuestro interlocutor. Sin embargo, en todas estas situaciones, pasados unos cuantos segundos, la información parece haberse “borrado” por completo. Estos ejemplos ilustran una de las propiedades básicas de la memoria inmediata, que es su persistencia limitada (aproximadamente entre 15 y 30 segundos, tal como veremos), (Lavilla Cerdán , 2011, pág. 315).

La capacidad de la memoria a corto plazo según el aporte define que las personas pueden recordar fácilmente en pocos segundos pero pasado unos minutos ya presentan dificultad para dar una respuesta sobre el tema visto, cabe resaltar que esta situación de memoria a corto plazo es percibida durante las clases realizadas en la práctica profesional III en algunos estudiantes.

7.5 Teoría de Freud

Para ampliar un poco más sobre la memoria en los niños se utiliza la teoría de Freud como referente importante para potenciar el desarrollo del trabajo, aportes que orientan al proceso de desarrollo de los niños durante la etapa de educación inicial apuntes que se reflejaron durante el desarrollo de la práctica profesional III.

Freud indica que los recuerdos infantiles indiferentes deben su existencia a un proceso de desplazamiento y constituyen en la reproducción un sustitutivo de otras impresiones verdaderamente importantes cuya reproducción se halla estorbada por una resistencia que será levantada por medio del psicoanálisis...

... Freud se pregunta: “¿hasta qué estadio de la niñez alcanzan los recuerdos?”
Mientras que en algunos el primer recuerdo infantil corresponde a la edad de seis meses, otros no recuerdan nada de su vida anterior a los seis y a veces a los ocho años cumplidos. Señala que se mira con indiferencia el hecho de esta amnesia infantil. Sin embargo, en la actualidad se ha comprobado que el desarrollo de la memoria es un proceso gradual: el registro, la retención y el recuerdo son menos eficientes antes del desarrollo del lenguaje. Nadie sabe a ciencia cierta con cuanta fidelidad recuerdan los niños de tres o cuatro años acontecimientos sucedidos en periodos anteriores, cuya memoria estaría condenada a desaparecer. (Arboccó de los Heros, 2009, pág. 213)

Es importante destacar uno de los aportes del autor ya que a través de sus palabras define que la memoria en cada niño es diferente por ende unos pueden recordar desde muy temprana edad mientras que otros desde los 8 años cumplidos, considerando que este influye por diferentes factores uno de los más importantes es el desarrollo del lenguaje.

Según el aporte de Freud se logra identificar que algunos de los estudiantes del Liceo Teatrín de sueños presentan dificultades al momento de recordar los temas vistos en clase, evidenciando que los niños que presentan esta dificultad no tienen un buen desarrollo del lenguaje por ende los logros académicos son bajos, en especial en lectura, lenguaje y matemáticas características que se evidenciaron en la práctica.

Los aportes mencionados por los autores están profundamente ligados en la experiencia de la práctica profesional muchos de estas indicaciones se ven reflejadas en las niños y las niñas durante su proceso educativo, cabe resaltar las dificultades de memoria acorto plazo y comprender las necesidades particulares que enfrentan los niños y la razón de su dificultad en el progreso del aprendizaje siendo así un paso necesario para poder apoyarlos eficazmente y mejorar los resultados de su desarrollo en el ámbito educativo, de ahí que surge la necesidad de

implementar estrategias lúdicas a través del Proyecto Pedagógico de Aula que permita a los niños y niñas tener las condiciones necesarias de ayudas.

Se logra captar durante las practicas que los niños con dificultad de memoria a corto plazo tienen como consecuencia un poco progreso académico. Esta dificultad ocasiona frustración y desmotivación durante la realización de actividades académicas. Finalmente pueden llegar a tener baja autoestima. Por lo tanto, se hace necesario que los maestros tomen medidas para apoyar a estos niños en el aula de clase. Reconociendo este tipo de dificultades en los niños como un primer paso necesario para iniciar una intervención apropiada a nivel escolar, además se identifica que los niños que presentan memoria a corto plazo utilizan más recursos de recuperación que los niños sin esta dificultad de la memoria.

Recursos como contar con los dedos cuando se realizaban ejercicios de matemáticas, repetir una y otra vez las indicaciones de un trabajo, por esto se dio la necesidad de utilizar diferentes estrategias como el juego lúdico por medio de obras teatrales, rondas, juegos de concentración, imágenes y videos educativos animados con el fin de evitar la pérdida de información en los niños que presentaban esta dificultad. También se evidencia que los niños con normalidades en su memoria utilizan muy poco las estrategias mencionadas ya que poseen una mayor capacidad de recordar lo aprendido en clase.

7.6 El papel del juego en el jardín de infantes

Se utiliza el juego como estrategia de aprendizaje y como estimulación para la memoria teniendo en cuenta la finalidad del aprendizaje.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y seguirá desempeñando en la vida humana. (Chamorro, 2010, pág. 19)

En las clases de las prácticas siempre se utilizó el juego como un propósito para desarrollar la memoria de los niños, se realizaron juegos lúdicos que consistían en realizar pausas activas de relajación, cambiando así la rutina del aula, estrategia que sirvió para mejorar la comunicación con los niños, conocer mejor sus gustos, necesidades y sus relaciones sociales, además se detectó que por medio de la estrategia del juego lúdico los niños logran recordar con mayor facilidad temas que antes no eran de su interés.

Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. (Neira, 2010, pág. 20)

De acuerdo a los aportes se dice que el juego es un papel fundamental en la vida de los niños ya que brinda en los niños una serie de aprendizajes como el respeto, la tolerancia, la importancia de esperar, compartir, lo que contribuye enormemente a su desarrollo y abren las primeras puertas para el inicio de la escolaridad.

Durante las actividades realizadas en la práctica profesional se identifica que el juego es la actividad que más les interesa a los niños y al tiempo les constituye un elemento fundamental para el aprendizaje potencializando habilidades de memoria, trabajo en equipo, de otra forma prepara al niño a la adaptación al medio social.

Es preciso aprovechar estos primeros años de vida de los niños tanto en la escuela como en el hogar esto con el fin de favorecer en el niño un adecuado desarrollo neurológico proporcionando un entorno agradable, a través de diferentes actividades de juego lúdico que le ayuden en su proceso de desarrollo y por ende un proceso de aprendizaje significativo. Es importante resaltar que el juego debe tener reglas, una planificación y una finalidad. Como se citó en el trabajo de grado de Cruz, Adriana Rocío, lo que afirma Quiroz & Schragger es;

...el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan. Ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia. (Cruz Espinoza, 2017, pág. 29)

Las actividades que se seleccionaron durante la práctica siempre estuvieron orientadas para favorecer el interés de los estudiantes, partiendo desde diferentes estrategias para su elaboración, estableciendo relaciones entre conocimientos anteriores y nuevos. Durante las actividades se logra atraer la atención con materiales que integraron a los niños a la observación,

manipulación, explicación, participación y pensamiento logrando así una perspectiva diferente de las clases.

7.7. Los beneficios de jugar

Los niños y niñas se muestran curiosos desde el momento en que vienen al mundo. Desean aprender sobre el mundo que les rodea y comprenderlo. Durante los primeros cinco años de su vida los cerebros de los niños y niñas crecen más rápidamente que en ningún otro momento. Las experiencias tempranas del niño o niña determinan el desarrollo de su cerebro. El aprendizaje temprano de los niños y niñas determina su éxito futuro en la escuela. Unas buenas experiencias tempranas contribuyen a un desarrollo óptimo del cerebro infantil. Cuanto más trabajo realiza el cerebro, más es capaz de hacer. Cuando los niños y niñas juegan, sus cerebros trabajan intensamente. (UNICEF, pág. 5)

Es decir que es importante crear experiencias de aprendizaje desde temprana edad para que el niño desarrolle significativamente su cerebro, desde diferentes actividades lúdicas, ya que estas permiten descubrir y explorar el entorno que los rodea, resaltando que estas actividades tienen un valioso valor pedagógico para desarrollar las capacidades de los niños como intelectuales, físicas, motrices y a la vez favorecen el proceso de formación integral.

Cabe resaltar que en el momento de la realización de las planeaciones se propone ejecutar actividades que iban encaminadas a la estimulación de la memoria a corto plazo utilizando como estrategia fundamental el juego lúdico, teniendo en cuenta las capacidades individuales que posee cada niño con el fin que adquirieran un aprendizaje significativo que puedan aplicar en su vida cotidiana, en cada actividad realizada se logra identificar que el juego lúdico va

fortaleciendo de manera positiva la memoria, creando interés y pensamientos concretos en los estudiantes.

Jugando es como los niños y niñas aprenden. Jugar es algo natural para la infancia. Los niños y niñas juegan mientras hacen sus tareas cotidianas, juegan durante las experiencias de aprendizaje que usted les ofrece. Piense en el bebé que se pone a jugar al escondite con usted cuando le tapa la cabeza al intentar quitarle la camiseta. O en la niña de dos años que, imitando el modo en que usted le lee algo, le lee a su muñeca. O en el niño de tres o cuatro años que dibuja garabatos y marcas en un gran pliego de papel que usted ha colocado en la mesa, y a continuación anuncia orgulloso, “he escrito mi nombre”. En ocasiones puede parecer que no está sucediendo gran cosa. Puede que le parezca aburrido vaciar y volver a llenar una lata llena de pequeños objetos y que le parezca que jugar con bloques de construcción no consiste más que en apilarlos y derribarlos. (UNICEF, pág. 5)

Es decir que los juegos están llenos de oportunidades para que los niños y niñas aprendan y perfeccionen habilidades nuevas. Cuando los niños y niñas juegan, usan todos sus sentidos el oído, la vista, el gusto, el tacto, el olfato y la movilidad para recabar información sobre el mundo que les circunda. Más tarde recogerán información por medio del lenguaje.

Dar a los niños y niñas el tiempo de jugar, y ayudarles a ellos, es una de las cosas más importantes que usted puede hacer. Este conjunto de actividades de desarrollo del niño en la primera infancia ha sido creado para asistirle a ayudar a los niños y niñas pequeños a que continúen mejorando su capacidad de pensar y de hablar e interactuar con las personas y las cosas incluso en momentos muy difíciles. Esperamos que estas divertidas actividades de aprendizaje ayuden a estimular las curiosas mentes infantiles, a acallar sus corazones y a infundirles esperanza. Cuando usted ayuda a los niños y niñas pequeños a sentirse seguros y protegidos, podrán ser libres de aprender ahora y en el futuro. (UNICEF, pág. 5)

En la práctica profesional III se tuvo en cuenta la adecuación de ambientes lúdicos en los que los niños pudieran interactuar, jugar y participar de manera activa en las actividades realizadas, demostrando así que por medio de este tipo de dinámicas los estudiantes interiorizan y perciben con mayor facilidad los conocimientos, mostrándose atentos, motivados y expresándose con más libertad.

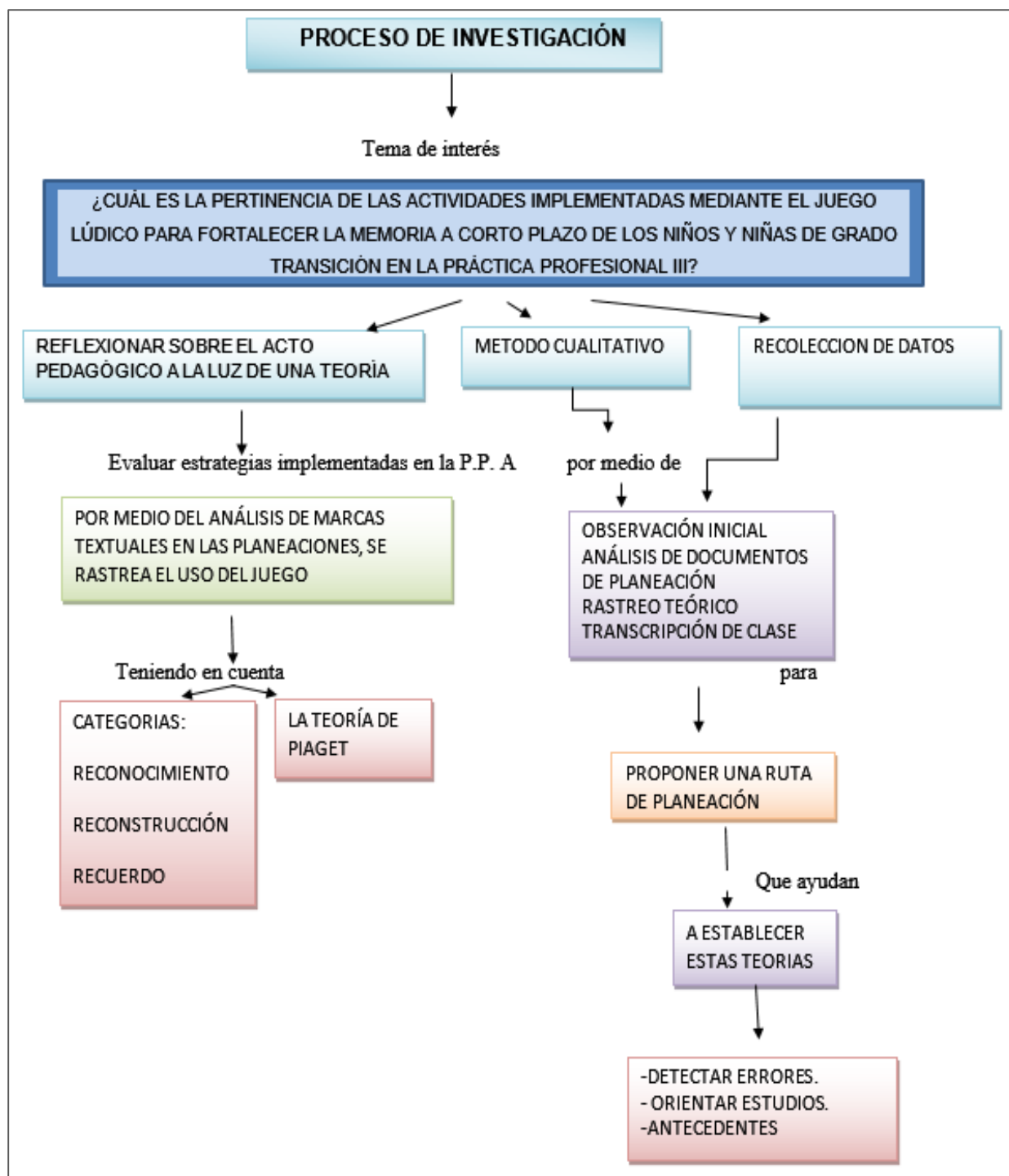


Ilustración 2. Proceso de Investigación

Fuente: Elaboración propia.

8. CAPÍTULO 3

8.1 Análisis de categorías

El presente capítulo tiene como objetivo analizar cuáles fueron las actividades registradas en la planeación de la práctica profesional III, que favorecen el desarrollo de la memoria en niños y niñas por medio del juego lúdico, para ello se especifica cada categoría de análisis tras un análisis y a los aportes de autores que contribuyen y dan fuerza a cada una de ellas para la elaboración de la presente sistematización.

8.2 Etapa de reconocimiento

Como se citó en el trabajo de grado de De Los Heros, Manuel Arboccó, lo que afirma Piaget es;

Según Piaget la memoria evoluciona (no es inmutable) y lo hace sistemáticamente de acuerdo a la evolución de la inteligencia. La acción diferida por la memoria ocurre porque la memoria misma está en desarrollo y posee un componente cognitivo –el entendimiento que va unido a la inteligencia. El individuo reorganiza continuamente el pasado en sus esquemas. (Arboccó de los Heros, 2009, pág. 211)

La memoria va cambiando de acuerdo a la edad del niño y dependiendo de la estructura de la inteligencia; teniendo de base este aporte, se debe tener en cuenta al momento de realizar las actividades escolares experiencias donde el niño adquiera habilidades, destrezas en los diferentes ejercicios académicos, con el fin de interactuar y crear en el estudiante interés sobre

los temas propuestos en clase, si se utilizan estrategias lúdicas por ende ayudara a los niños y niñas a recordar con mayor facilidad los temas vistos en el aula.

Con la presentación por medio de la obra de títeres del cuento choco busca una mama de Keiko kasza los niños lograron recordar aspectos como la importancia de tener una familia, constantemente realizan preguntas relacionadas con el tema y muestran entusiasmo por la actividad. En las preguntas realizadas por la maestra, responden asertivamente demostrando que estuvieron atentos a la actividad, lo cual permite pasar de un preconcepto a un nuevo concepto acerca del tema, evolucionando así en sus procesos cognitivos.

Durante este proceso se aprovecha para mejorar los movimientos de las diferentes partes del cuerpo, para despertar la creatividad, la imaginación y la memoria de los niños, entrando a fabricar los diferentes modelos de marionetas y realizando los diferentes juegos teatrales creando y representando diversos personajes.

Por otra parte, el uso de material lúdico es un aspecto que proporciona una fuente de actividades atractivas y creativas sobre todo educativas permitiendo que el niño mantenga el interés de aprender y una mente abierta a nuevos conocimientos.

Montessori (1982) El material lúdico sirve para adquirir determinado aprendizaje, fortalece el desarrollo psicológico y social del niño. El material debe atraer y despertar interés para que el niño se concentre en el trabajo y permanezca activo. (Vásquez, Leticia , Cabrera, Alvergue, & De Castillo, 2000)

Teniendo en cuenta el aporte que hace Montessori el niño no solamente aprende escuchando y viendo sino explorando con todos los sentidos. En la actividad de la elaboración de los gorros y de las galletas, todos hacen el papel de panadero, se logró evidenciar en los niños la participación donde iban imitando y realizando cada indicación del paso a paso la elaboración de las galletas, siempre al ritmo de una canción los niños movían el cuerpo, al igual que con el apoyo de disfraces o elementos de caracterización así se logró realizar de manera divertida la clase.

Al darles a los niños importancia del juego en las actividades de aula se está generando el deseo e interés por participar y aprender de manera fácil y divertida por consiguiente se da a conocer un aporte importante que favorece el juego en la educación. Como se citó en el trabajo contribución del juego en la constitución subjetiva y en la Formación psíquica de la memoria en la clínica de los Problemas en el desarrollo infantil de Bruner, y otros, lo que plantea Klein, M es;

... que a partir del análisis del juego de un niño sería posible develar experiencias muy tempranas de su desarrollo, permitiendo que surjan recuerdos que hasta el momento se encontraban reprimidos. La aparición de estos recuerdos de vivencias de la primera infancia y su interpretación, es lo que permitiría, según la autora, beneficiar el desarrollo de un niño ya que se podría acceder a los sentimientos y emociones más profundas de la mente del mismo. (Bruner, y otros, 2012)

El autor deja claro que utilizando el juego se puede desarrollar la memoria de los niños y niñas de una forma más efectiva; Por medio de la actividad de la presentación de los estudiantes, por medio de una dinámica, que consiste en que cada niño debe cantar la siguiente frase:

- *Yo tengo una pulga que me pica por aquí, que me pica por acá y se la quiero pasar a* (el niño debe de indicar un nombre de uno de sus compañeros así sucesivamente hasta terminar con todos los estudiantes, se evidencia que el juego lleva a los estudiantes a que se concentren, además se muestran motivados, cumplen de manera correcta las reglas del juego y tratan de no fallar.

Con este tipo de estrategias se puede comprobar que los niños y niñas entienden e interiorizan mejor los conceptos trabajados. Como se citó en el artículo, El Juego en el medio escolar, lo que Cordero, M^a.C, expresa qué;

El juego desarrolla la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Montañés, y otros, pág. 243)

Por tanto, se puede decir que el juego es una herramienta fundamental para trabajar la atención y la memoria en los niños, es decir que amplía más el conocimiento. En la actividad realizada de la canción y la obra de títeres que consiste en identificar cada una de las partes del cuerpo y su función y por consiguiente armar la figura humana, se logra evidenciar que los niños reconocieron fácilmente cada parte del cuerpo mencionada y las nombraban sin ninguna dificultad.

Es importante el juego como una acción mediadora y auto-reguladora de comportamientos y conductas adquiridas, se propician situaciones a partir del juego que han sido previamente pactadas con los implicados para fortalecer el desarrollo social, afectivo y cognitivo de sus participantes.

8.3 Etapa de reconstituciones

Montessori (1982) la mente del niño es comparada a una esponja por sus características absorbentes. Su mente absorbe sin cesar un sin fin de conocimientos, costumbres, y maneras sociales, aprendiendo lo esencial del mundo que lo rodea, sin cansancio, sin esfuerzo, de una forma completamente natural. (Vásquez, Leticia , Cabrera, Alvergue, & De Castillo, 2000)

Según Montessori los niños aprenden constantemente de lo que viven, con la actividad del juego de roles y personificaciones que consistía en la representación de algunas profesiones, las docentes utilizan disfraz de (Científico, enfermera y bailarina). Indagando sobre los saberes previos de los niños acerca de los oficios.

Se logra evidenciar que los niños del jardín Teatrín de Sueños al momento del desarrollo de la actividad logran dar respuesta a las preguntas realizadas por las docentes, teniendo en cuenta que ya tenían conocimientos sobre las profesiones nombradas.

Se formularon preguntas como ¿saben que son las profesiones? ¿Qué hacen los panaderos? ¿Cómo nos revisa un médico? Y los niños daban respuestas donde explicaban de forma muy divertida imitando al panadero y al médico, creando en los niños la imaginación, permitiendo conocer el mundo que le rodea, y así adquirir un nuevo lenguaje y nuevos conocimientos, que le ayudarán a ser más flexible para solucionar los problemas y como se trata de una lúdica en grupo aprenderá a trabajar en equipo. Como se cita en el trabajo, La importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel pre primario y de primero primaria en escuelas oficiales del municipio de Quetzaltenango. Se afirma que; Uno de los autores que más habla sobre la memoria es Piaget (1969). “Menciona

que el dinamismo motor y los concretos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.” (Mijangos Pacas , 2005)

Según el aporte de Piaget considera que el niño adquiere un aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas en la actividad se observa un video “mi cuerpo en movimiento” y deben de ir moviendo cada parte que se va mencionando, al terminar el video, deben completar cada parte del cuerpo en lugar que corresponda y decorarlo con rollitos de papel de colores. Esta fue una actividad que los niños lograron realizar fácilmente, estuvieron muy motivados compartiendo por medio del juego con sus compañeros.

Con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamientos, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo, se evidencia en la actividad que los estudiantes relacionan bien los conceptos de arriba, abajo, izquierda y derecha, ubicando cada parte del cuerpo donde corresponde, además fue algo donde se divirtieron mucho. El juego es una actividad, además de ser placentera, es necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño.

El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo, por esto es importante resaltar un aporte importante de la teoría de Piaget.

Piaget, parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. (Meneses Montero, Alvarado, & De Los Ángeles, 2001, pág. 121)

En esta actividad se pretende por medio de un juego de roles conocer una profesión muy importante como lo es la del pintor donde los estudiantes simularan ser pintores y se pondrán el

delantal elaborado en el salón, luego pintan un mural de la ciudad, se puede concluir que este tipo de actividades ayudan a los estudiantes a que pueden adaptar los conocimientos adquiridos en clase a su vida cotidiana.

En la experiencia con los niños se evidencia que este tipo de juego les llama mucho la atención, todos participan e interactúan entre sí, además de que se ponen en el papel de que son realmente pintores y entienden cuál es el verdadero trabajo de esta profesión, llevando así a que algunos tuvieran el anhelo de ser pintores en la adultez. Como se citó en la investigación, las destrezas cognitivas en el proceso de la estimulación Temprana en los niños y niñas del centro de educación inicial Infantil "Alfonso Chávez Jara", de la ciudad de Riobamba, Provincia de Chimborazo periodo 2015, lo que expresan Según Quiroz & Schragar es;

...el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan. Ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia. (Cruz Espinoza, 2017, pág. 29)

En la obra de teatro del cuento el árbol que no tenía hojas, las docentes practicantes se disfrazan para representar cada uno de los personajes del cuento, el árbol, la niña y la flor, esto con el fin de inculcar a los niños valores como el respeto, la solidaridad, el amor, la amistad y el cuidado por la naturaleza.

Se puede comprobar que el aporte de Quiroz y Schragar es muy constructivo, puesto que en el aula de clases es importante implementar estrategias más creativas, juegos que llamen la atención del estudiante, cuando las clases se vuelven monótonas y tradicionales los niños y niñas tienden a tener poco interés por el conocimiento.

En esta actividad se puede observar que los estudiantes siempre estuvieron atentos a la historia narrada de forma muy dinámica por parte de las docentes, contestan todas las preguntas de la maestra de manera coherente, hacen preguntas sobre el cuento y dudas que este les va generando. Esta actividad permitió socializar entre los niños y a respetar cuando algunos de los compañeros hablaban.

8.4 Etapa de recuerdos o evocación

Como se citó en la investigación, Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y, lo que expresa *Baroody*, 1987, es qué;

Los preescolares comienzan a comprender algunos conceptos básicos de los números, pero conviene recordar que cometerán muchísimos errores de conteo. Omiten algunos números (por ejemplo, 1, 2, 3,5), no incluyen elementos mientras cuentan, et. Además, a la mayoría de ellos y a los niños de primaria le es difícil contar grandes grupos de objetos desorganizados (*Baroody*, 1987). Pág. 11. (Linares, pág. 11)

De acuerdo al autor los niños comprenden los conceptos de número cometiendo muchos errores es decir que se saltan u omiten números al momento, es positivo este planteamiento ya que podemos observar en la práctica profesional la dificultad que tiene algunos niños para el reconocimiento de algunos números, lo cual se evidenció en la identificación de cantidades, realización de concéntrese, sopas de letras, uso de colores para identificar números. Para ello es importante resaltar que se requiere buscar nuevas alternativas de enseñanza innovadoras como es la estrategia del juego que tiene como grandes ventajas y posibilidades en la didáctica actual.

El aprendizaje se da con facilidad utilizando métodos y estrategias en las que los niños y niñas puedan expresarse libremente, aprovechando y desarrollando la creatividad, teniendo a

favor la teoría de Montessori. Como se cita en el trabajo, Grandes de la Educación, María Montessori, expresa qué,

El niño, tiene una “mente absorbente”, capaz de conquistar y explorar el mundo elaborando y asimilando los conocimientos fundamentales a través de una especie de “pre consciencia.

(SANTERINI , pág. 2)

Según Montessori el niño es capaz de absorber conocimientos rápidamente y sin esfuerzos, de acuerdo a lo que nos plantea el niño ya logra identificar características, la actividad que consistía en mostrar un video con una historia sobre la importancia de ir a la escuela, las características de la escuela y con una reflexión que lleva a querer la escuela como un segundo hogar, los niños logran dar respuestas a las preguntas planteadas, utilizando una ronda con una canción de la alusiva a la escuela los estudiante se muestran activos e interesados por participar en el juego ya que les llama la atención la música.

Se realiza un juego de un rompecabezas en el que los estudiantes deben colorear, recortar y luego armar, esta dinámica les llama la atención ya que salen de la rutina, es decir que es importante aplicar en el juego lúdico la utilización de nuevos materiales y actividades en las que los niños puedan utilizar la creatividad y de esta manera poder absorber con mayor facilidad los conocimientos.

9. Metodología

9.1 Enfoque metodológico

El siguiente trabajo está basado en la metodología de investigación cualitativa que tiene un enfoque fundamentalmente subjetivo ya que trata de comprender el comportamiento humano y las razones que determinan esa conducta. Como se cita en el trabajo, Inclusión del enfoque de género en los curricular de la Universidad de Colima, se expresa que según Sandín Esteban, 2003;

La investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos. Los investigadores tienden a sumergirse subjetivamente en el tema en este tipo de método de investigación. Cuyo objetivo es brindar una descripción completa y detallada del tema de investigación sobre la memoria a corto plazo y conocer la importancia que otorga el juego lúdico para el desarrollo de la memoria en los niños. (Abarca Rentería, 2007, pág. 14)

Por lo tanto, esta investigación se realiza desde este enfoque, porque busca sistematizar las experiencias de los docentes, desde sus saberes y conocimientos. Es por esto que se utiliza como principal instrumento para el análisis de la investigación, las planeaciones realizadas durante la práctica profesional III, como insumo que refleja los momentos de las estrategias desarrolladas en el proyecto pedagógico, también se utiliza la información de desarrollo de las

actividades ya que este permite evidenciar más información acerca de cómo los niños y niñas realizaron y participaron activamente en la ejecución del juego lúdico en el aula de clases.

Por medio de un análisis documental se retoma la propuesta de práctica profesional, inicialmente con la formulación de un anteproyecto partiendo de la consulta de diferentes fuentes teóricas de las cuales se extraen las categorías de análisis (Reconocimiento, reconstituciones y evocación) teniendo en cuenta también las planeaciones para un análisis detallado y marcas textuales, que facilitan identificar si los procesos utilizados en la práctica profesional fueron pertinentes.

10. Prospectiva

Se propone luego del análisis de categorías y marcas textuales determinar que competencias específicas permiten el abordaje de cada categoría para ello se usa la siguiente tabla y de ella las competencias específicas que debería estimular el docente interesado en trabajar con los niños de grado transición la memoria a corto plazo.

Categoría de análisis	Lineamientos pedagógicos de educación inicial: pilar del juego, propuestas pedagógicas por edades Dimensión cognitiva	Objetivos
RECONOCIMIENTO (pilar del juego)	El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad (pág. 79)	Reconocer por medio de una canción y de una ronda las partes del cuerpo para la identificación del concepto que cada niño posee.
(dimensión cognitiva)	El reconocimiento genera Estructuración del pensamiento: lo individual y lo social (pág. 68)	Motivar la imaginación de manera individual y grupal utilizando juegos interactivos, para desarrollo de habilidades cotidianas.
RECONSTITUCIÓN (pilar del juego)	El Juegos a través de la imitación permite la reconstrucción de saberes nuevos (pág. 79)	Identificar por medio de un juego de roles los distintos de profesiones y su función en la sociedad para la reconstrucción de tipos situaciones de la vida cotidiana.

(dimensión cognitiva)	El juego permite avanzar en el proceso de construcción del conocimiento. (Pág. 68)	Estructurar el pensamiento a través de juegos teatrales para la comprensión de fenómenos de la vida cotidiana.
RECUERDOS Y EVOCACIÓN (pilar del juego)	El acompañamiento desde una intencionalidad específica (Pág. 79)	Identificar imágenes a partir de un concétrese para la estimulación del recuerdo y evocación en el niño de grado transición.
(dimensión cognitiva)	Aprender a comprender. (Pág. 68)	Fomentar el valor del respeto para la expresión de emociones por medio del juego lúdico.

Tabla 1. Prospectiva

Fuente: (De cero a Siempre)

Con lo anterior se propone un instrumento de planeación que permite tener una ruta de trabajo en cuanto a las actividades y materiales más pertinentes en este rango de edad, que además puede servir como insumo en contextos educativos similares.

Como reflexión del proceso de sistematización es importante mencionar que un buen instructivo de planeación permite al docente un trabajo coherente, ordenado e intencionado ante necesidades educativas detectadas en un diagnóstico inicial de grupo.

Por lo anterior, es importante consolidar el uso del diagnóstico inicial de grupo y hacer un mayor énfasis en un proceso de planeación riguroso y descriptivo para hacer una mejor investigación de aula.

FECHA	PILAR	DIMENSIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS
	Pilar del juego: Es una herramienta estratégica o instrumento	Dimensión cognitiva: Permite comprender los procesos y	Fomentar el valor del respeto para la expresión de emociones por	Juegos de expresión.	Computador, parlantes.

para caracterizar el desarrollo infantil y en ese marco diseñar propuestas didácticas para la escuela con el fin de identificar y tratar conductas manifestadas en el mismo. (Ministerio de Educación Nacional, 2012, pág. 64)	elementos que intervienen en la estructuración del pensamiento y las formas a través de las cuales construyen conocimientos los seres humanos. (Ministerio de Educación Nacional, 2012, pág. 55)	medio del juego lúdico.		
		Fomentar el desarrollo mental y emocional del niño para la el mejoramiento de la concentración, tolerancia a la frustración por medio de juegos de mesa.	Juegos de mesa.	Rompecabezas, loterías, bloques de colores, encajes de figuras.
		Estimular el lenguaje, contribuyendo al desarrollo integral del niño por medio del juego de roles.	Juego de roles.	Harina de trigo, Aceite, huevos, azúcar, horno de cartón, gorros de panadería, adelantar, galletas, papel periódico,
		Potenciar habilidades sociales, favoreciendo la relación con otros niños a	Juegos Teatrales.	rodillo, platos, toallas. Teatrín, títeres, disfraces, sonidos animados, cartón,

través del juego teatral.	pinceles, pinturas, tijeras, lápiz.
Desarrollar y fomentar la atención sostenida, Estimulando la memoria por medio de juegos de concentración.	Cartulina, imágenes animadas, marcadores, enumeración con fichas.
Desarrollar la capacidad de imitación y atención del niño, Potenciando la coordinación de los Movimientos corporales por medio de juegos de expresión.	Juego de expresión. Computador, parlantes, plastilina, pinturas.

Tabla 2. Pilares de educación preescolar

Fuente: (De cero a Siempre)

11. Conclusiones

Por medio del rastreo teórico se identifica que gran parte del desarrollo cognitivo del niño es gracias a una buena aplicación del juego lúdico, puesto que este determina un aprendizaje significativo, de nuevas habilidades y competencias que permite trabajar las dificultades de memoria a corto a plazo.

El análisis detallado de las planeaciones permite evidenciar que en la mayoría de las actividades realizadas en la práctica profesional III se utiliza el juego lúdico como una herramienta que facilita un mejor desarrollo en algunos niños y niñas que presentaban memoria a corto plazo, comprobando así que por medio de la imaginación y la concentración el estudiante puede adquirir nuevos conocimientos (concepto de familia, valores), además de nuevas habilidades (trabajo en equipo...) que contribuyeron a una mejor comunicación y motivación.

Con el análisis de las planeaciones se logra determinar que durante la práctica profesional III fueron implementadas diferentes actividades aplicando el juego lúdico a través de rondas, canciones, títeres, juegos de mesa, juegos de roles, rompecabezas entre otros, que permitieron detectar en los estudiantes mayor concentración, participación y disposición.

Esta sistematización de la práctica permite a través de las marcas textuales de las planeaciones detectar que las estrategias utilizadas fueron asertivas ya que se trabajó el juego lúdico de manera creativa, grupal e individual, logrando así una pertinencia en el mejoramiento de los procesos de memoria a corto plazo lo cual se evidencia en la solución a situaciones que

dependen de una instrucción del docente requiriendo cada vez menos la repetición de dicha instrucción mejorando los procesos de aprendizaje de cada estudiante.

12. Recomendaciones

Una de las recomendaciones que se deben tener en cuenta como docentes en formación es la utilización de la estrategia del juego lúdico y sus formas de trabajo en las diferentes áreas de enseñanza, como referencia principal al momento de la elaboración de las planeaciones, haciendo del niño el centro del proceso educativo, utilizando herramientas innovadoras que generen interés en los estudiantes y que ayuden a fortalecer la memoria a corto a plazo.

Investigar debe ser una preocupación continua del quehacer educativo, por esto la universidad debe incentivar a los estudiantes practicantes a la utilización de la investigación durante las prácticas profesionales ya que de esta manera se van generando nuevas estrategias que generen cambios positivos en los niños y niñas con necesidades educativas especiales, como lo es la memoria a corto plazo, la cual por medio del juego lúdico se pueden utilizar actividades para desarrollar e incrementar la creatividad de una manera efectiva y divertida, con el fin de crear en el niño la atención, la memoria y la socialización.

Se recomienda a las docentes en formación elaborar planeaciones teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes ya que estas guían los procesos y sirven como apoyo para un mejor aprovechamiento al tiempo y prevenir dificultades de aprendizaje en los niños y niñas.

Referencias

- Linares, A. R. (s.f.). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky*. Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Abarca Rentería, A. (2007). *INCLUSIÓN DEL ENFOQUE DE GÉNERO EN LOS CURRICULA DE LA UNIVERSIDAD DE COLIMA*. UNIVERSIDAD DE COLIMA, Villa de Álvarez, Colima.
- Arboccó de los Heros, M. (2009). PIAGET Y FREUD: ACERCA DE LA MEMORIA INFANTIL. *Revista de Investigación UNMSM*, 9.
- Bruner, N., Serritella, J., López, L., Merediz, C., Ojea, V., Kot, G., y otros. (2012). ONTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN LA CONSTITUCIÓN SUBJETIVA Y EN LA FORMACIÓN PSÍQUICA DE LA MEMORIA EN LA CLÍNICA DE LOS PROBLEMAS EN EL DESARROLLO INFANTIL. *REVISTA PSICOANALISIS Y EL HOSPITAL*, 11.
- Chamorro, I. L. (2010). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *AUTODIDACTA. Revista de la educación en Extremadura*, 19.
- Cruz Espinoza, A. R. (2017). *LAS DESTREZAS COGNITIVAS EN EL PROCESO DE LA ESTIMULACIÓN*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, Riobamba, Ecuador.
- De cero a Siempre. (s.f.). *Documento Base para la Construcción del Lineamiento Pedagógico de Educación Inicial. Comisión Intersectorial para la Atención Integral de Primera Infancia Nacional*.
- Educapeques. (s.f.). *La importancia del juego en los niños*.
- Etchepareborda, M. &.M. (2005). Memoria de trabajo en los procesos básicos de aprendizaje. *Revista de Neurología*, 79 - 83.
- Funemayor, Y. V. (2008). *Revista de Artes y Humanidades UNICA*. Obtenido de La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión verbal:
<http://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>
- Lavilla Cerdán , L. (2011). *La Memoria en el proceso Enseñanza Aprendizaje*.
- Melo Herrera, M. P. (2014). *Scielo*. Obtenido de El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004
- Meneses Montero, M., Alvarado, M., & De Los Ángeles, M. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación, Universidad de Costa Rica*.

- Mijangos Pacas , J. F. (2005). La importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimario y de primero primaria en escuelas oficiales del municipio de Quetzaltenango. *Universidad Rafael Landívar*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Estándares Básicos de Competencias Cuidadanas, Formar para la ciudadanía si es posible: https://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2007). *MinEducación*. Obtenido de Al Tablero. educación para todos : <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-141881.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Una propuesta pedagógica para la educación de la primera infancia*.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). *mineduacion.gov.co*. Obtenido de serie lineamientos curriculares Ciencias Sociales: https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf
- Montañés, J., Parra, M., Sanchez, T., López, R., La Totrre, M., Blanc, P., y otros. (s.f.). El Juego en el Medio Escolar. *Universidad de Castilla- La Mancha*.
- Morgado, I. (2005). Psicología del aprendizaje y la memoria: fundamentos y avances. *Revista de Neurología*, 289-97.
- Neira, R. V. (2010). *El Juego en la Educación Escolar*.
- Papalia, E. W. (2010). *Desarrollo Humano*. México D.F.: McGraw Hill.
- Revista IIPSI Facultad de Psicología UNMSM. (2009). *Piaget y Freud: Acerca de la Memoria Infantil*.
- SANTERINI , M. (s.f.). *Grandes de la Educación: Maria Montessori*. Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano, Italia.
- UNICEF. (s.f.). *Conjunto para el desarrollo del niño en la primera infancia. Un cofre de tesoro lleno de actividades* . New York, Estados Unidos : UNICEF House.
- Vásquez, V., Leticia , F., Cabrera, J. D., Alvergue, F., & De Castillo, S. C. (2000). El Método Montessori: un Estudio Científico. *Theorethikos: La revista electrónica UFC*.
- Zapata Luis Felipe, S. L. (2009). *Psicología desde el caribe*. Obtenido de MEMORIA DEL TRABAJO Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE PRIMER SEMESTRE DE UNA UNIVERSIDAD DE BARRANQUILLA: <http://www.scielo.org.co/pdf/psdc/n23/n23a05.pdf>

Anexos

Anexo 1.

ANÁLISIS DE PRÁCTICA PROFESIONAL- INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	
Columna A	Columna B
<i>Transcripción detallada de intervención pedagógica completa</i>	<i>Categorías de interés para análisis</i>
<p>La intervención que se realiza es con niños con necesidades educativas especiales en este caso niños que presentan memoria a corto plazo y déficit de atención.</p> <p>Se realiza una actividad de los números del 1 al 20 aplicando diferentes estrategias por medio de un video educativo, un rompecabezas, y una ficha en la cual los niños deben contar y colocar el número correspondiente.</p> <p>Docente practicante Yurany da un saludo a los niños de buenos días. Y les pregunta como amanecieron los niños dicen que muy bien.</p> <p>La docente practicante yurany les explica a los estudiantes que les va a mostrar un video de una canción para aprender a contar los números del 1 al 20 y repasar lo que ya han visto.</p> <p>Se muestra un video educativo animado sobre los números del 1 al 20.</p> <p>Los niños observan y escuchan con atención el video y no hacen preguntas.</p>	<p>Los números del 1 al 20</p> <p>Por medio de la actividad se interviene a realizar diferentes estrategias pedagógicas para reforzar a los niños que se encuentran con un rendimiento académico bajo, con el repaso del 1 al 20</p> <p>Reconocimiento de los números del 1 al 20</p> <p>La docente practicante Yurany:</p>

Al terminar el video **la docente practicante Yurany** les pregunta a los niños cuantos cocos en total bajo el mono y los tres niños empezaron a contar del 1 al 23 y **la docente practicante yurany** indica que solo el mono bajo 20 cocos e indica que vamos a realizar una actividad con las fichas.

La docente practicante Adriana les dice a los niños que vamos a realizar una actividad con un rompecabezas y los niños exclaman de manera positiva diciendo ¡siii!

La docente practicante Adriana les explica que el rompecabezas es sobre los números y les pregunta ¿qué números estamos viendo? y los niños indican que no se acuerdan.

La docente practicante Adriana les indica que como se les olvido entonces vamos a repasar completando el rompecabezas con cada una de las fichas y les da una pista colocando la ficha número uno y les pregunta: ¿del número uno que sigue? y los niños van respondiendo adecuadamente hasta el número 4, los otros números no los reconocen pero con la ayuda y la explicación de la docente practicante logran armar el rompecabezas. Al finalizar el rompecabezas los tres estudiante señalan y cuentan los números del 1 al 20 de manera correcta y la docente practicante les indica que muy bien.

La docente practicante Johana saluda a los niños preguntándoles como están y les explica que vamos hacer una ficha y les pasa a cada uno la hoja y les pregunta: ¿qué debemos ponerle a la hoja antes de empezar la actividad?

El estudiante número 1: responde que el nombre, la docente le responde que muy bien y los estudiantes proceden a colocar el nombre a la ficha.

Les pregunta a los niños cuantos cocos en total bajo el mono y los tres niños empezaron a contar del 1 al 23.

Identificación de los números del 1 al 20

La docente practicante Adriana:

Les dice a los niños que vamos a realizar una actividad con un rompecabezas y los niños exclaman de manera positiva diciendo ¡siii!

La docente practicante Adriana:

Les explica que el rompecabezas es sobre los números, y les pregunta ¿qué números estamos viendo? y los niños indican que no se acuerdan.

La estudiante número 2 y 3 escribe el número de manera correcta.

El estudiante número 1 escribe el nombre de manera incompleta.

La docente practicante Johana le transcribe el nombre en la ficha y el estudiante lo escribe nuevamente.

La docente practicante Johana: explica la ficha en la cual hay varios dados con varios puntos les indica a los niños que deben contar los puntos de cada dado y poner la cantidad al frente.

Se inicia la actividad con el número 5, los estudiantes indican que no recuerdan el número 5 y la docente practicante les responde que ya los hemos visto en varias clases.

El estudiante número 1: escribe el número 5 de manera correcta y se los enseña a los otros estudiantes para que los escriban.

Los estudiantes de manera correcta cuentan las cantidades pero se equivocan al escribir los números

La estudiante número 2: confunde al escribir el 2 con el número 5 en varias ocasiones.

Los tres estudiantes se equivocan al escribir el número pero con ayuda de la docente logran escribirlo correctamente.

Estudiante número 1: a pesar de que se equivoca varias veces logra escribir el número 7 sin ayuda de la docente.

Se identifica que los tres estudiantes presentan dificultad al momento de reconocer los números del 1 al 20 ya que recuerdan algunos y otros tratan de adivinarlos.

El estudiante número 1: escribe el número 5 de manera correcta y se los enseña a los otros estudiantes para que los escriban

Los estudiantes de manera correcta cuentan las cantidades pero se equivocan al escribir los números.

La estudiante número 2: confunde al escribir el 2 con el número 5 en varias ocasiones.

Los tres estudiantes se equivocan al escribir el número pero con ayuda de la docente logran escribirlo correctamente.

Estudiante número 1: a pesar de que se equivoca varias veces logra escribir el número 7 sin ayuda de la docente

Se identifica que los tres estudiantes presentan dificultad al momento de

reconocer los números del 1 al 20 ya que recuerdan algunos y otros tratan de adivinarlos.

Morado: Etapa de reconocimiento.

Azul: Etapa de las reconstituciones.

Verde: Etapa de los recuerdos o evocaciones.

Tabla 3. Análisis de práctica profesional- Intervención pedagógica

Fuente: (Elaboración propia)

ANEXO 2. Cuadro de categorías de análisis

Categoría: en este apartado deben escribir las categorías de análisis y asignarle un color a cada categoría, para en las planeaciones señalarlas.	Marca textual: en este apartado deben copiar y pegar textualmente el fragmento de la planeación en el que se evidencia la categoría de análisis señalada con el color asignado. Podrán incluir tantas marcas textuales como requieran.	Cita de auto: se busca una cita bibliográfica referente a la categoría y que además tenga relación con el fragmento de la planeación que se pegó en la columna marca textual. Es importante usar normas APA, pegar la cita textual y de una vez incluir la fuente	bibliografía : este espacio es para que de una vez incluyan la bibliografía de donde se obtiene cada cita	análisis: en este espacio incluyen su reflexión acerca de la relación de la marca textual y la cita de autor aterrizada al contexto de su práctica, recuerden hacerlo en tercera persona y con un lenguaje pedagógico y no anecdótico
1. Etapa de reconocimiento. "Según Piaget"	Se realizara una lectura del cuento Choco encuentra una Mamá con el fin de enseñar a los niños el valor de tener una familia. Se harán preguntas a los estudiantes sobre lo que entendieron de la lectura y porque es importante	Según Piaget la memoria evoluciona (no es inmutable) y lo hace sistemáticamente de acuerdo a la evolución de la inteligencia. La acción diferida por la memoria ocurre porque la memoria misma está en desarrollo y posee un	Manuel A.(2009). PIAGET Y FREUD: ACERCA DE LA MEMORIA INFANTIL Recuperado de sitio web de escritura digital el día 1 de noviembre del 2017:	Según el aporte del autor, la memoria va cambiando de acuerdo a la edad del niño y dependiendo de la estructura de la inteligencia. Teniendo de base este aporte se debe tener en cuenta al momento de realizar las actividades escolares experiencias donde el niño adquiera habilidades, destrezas en los diferentes ejercicios académicos, con el fin de interactuar y crear en el estudiante interés sobre los

<p>respetar y querer a todos los integrantes de la familia.</p>	<p>componente cognitivo –el entendimiento que va unido a la inteligencia. El</p>	<p>https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3268444.pdf</p>	<p>temas propuestos en clase, si se utilizan estrategias lúdicas por ende ayudara a los niños y niñas a recordar con mayor facilidad los temas vistos en el aula. Con la presentación por medio obra de títeres del cuento choco busca los niños lograron recordar aspectos como la importancia de tener una familia, constantemente realizan preguntas relacionadas con este y muestran entusiasmo por la actividad. En las preguntas realizadas por la maestra, responden asertivamente demostrando que estuvieron atentos a la actividad.</p>
<p>Cada estudiante elaborarán una manualidad con una bolsa de papel sobre el personaje principal del cuento Choco, pegando papel seda amarillo sobre la bolsa y con fomi pegaran el pico, las alas y las patas.</p>	<p>individuo reorganiza continuamente el pasado en sus esquemas. (Piaget, 1972, p. 211)</p>		

<p>Se realizara una manualidad con papel seda y cartulina blanca con ayuda de los estudiantes (Gorro de panadería).se les coloca una canción que imita a cada profesión.</p> <p>Se continuara con el tema de las profesiones explicando la del panadero, en la cual todos los estudiantes simularan ser panaderos y se pondrán el gorro elaborado en el salón, luego se moldeara harina, con azúcar y una pisca de aceite con el fin de hacer galletas.</p>	<p>Montessori (1917) la IMPORTANCIA DEL MATERIAL sirve para adquirir determinado aprendizaje, fortalece el desarrollo psicológico y social del niño. El material debe atraer y despertar interés para que el niño se concentre en el trabajo y permanezca activo.</p>	<p>Vásquez. V. Flores. L. Cabrera. J. Alvergue. F. Castillo. S. (2000). Revista electrónica de la UFG. El Método Montessori: un Estudio Científico. Del Desarrollo Natural del Niño. Recuperado de sitio web de escritura digital el día 1 de noviembre del 2017: http://www.ufg.edu.sv/ufg/theorethikos/portes06</p>	<p>Teniendo en cuenta el aporte que hace Montessori el niño no solamente aprende escuchando y viendo sino explorando con todo los sentidos. En la actividad se logró evidenciar en los niños la participación donde iban imitando cada profesión al ritmo de la canción moviendo el cuerpo y así se logró realizar de manera divertida la clase.</p> <p>Al darles a los niños importancia del juego en las actividades de aula se está generando el deseo e interés por participar y aprender de manera fácil y divertida.</p>
---	---	---	--

<p>Inicio</p> <p>Se realizara la presentación de los estudiantes uno por uno por medio de una dinámica, que consiste en que cada niños debe cantar la siguiente frase: Yo tengo una pulga que me pica por aquí, que me pica por acá y se la quiero pasar a (el niño debe de indicar un nombre de uno de sus compañeros así sucesivamente hasta terminar con todos los estudiantes).</p>	<p>Klein, M. (1926) plantea que a partir del análisis del juego de un niño sería posible develar experiencias muy tempranas de su desarrollo, permitiendo que surjan recuerdos que hasta el momento se encontraban reprimidos. La aparición de estos recuerdos de vivencias de la primera infancia y su interpretación, es lo que permitiría, según la autora, beneficiar el desarrollo de un niño ya que se podría acceder a los sentimientos y emociones más profundas de la mente del mismo.</p>	<p>Klein, M. (1926) REVISTA PSICOANALISIS Y EL HOSPITAL. No 41. JUNIO 2012. Buenos Aires. Recuperado de sitio web de escritura digital el día 11 de abril 2018 : http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/efectivas/ECFP/El-juego-en-los-limites-Bruner/Psicoanalisis%20y%20el%20hospital%20version%20final.pdf</p>	<p>El aporte del autor deja claro que utilizando el juego se puede desarrollar la memoria de los niños y niñas de una forma más efectiva. Por medio de la actividad en clase se evidencia que el juego lleva a los estudiantes a que se concentren, además se muestran motivados, cumplen de manera correcta las reglas del juego y tratan de no fallar. Con este tipo de estrategias se puede comprobar que los niños y niñas entienden e interiorizan mejor los conocimientos que se pretenden enseñar.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Después de la presentación se dejara claro a los</p>			

estudiantes unos acuerdos
para realizar las actividades
en clases:

- No salir del salón
sin permiso.
- Atención.
- Respeto con la
docente y
compañeros.
- Compartir.

Se entregara a cada niño
una hoja en blanco en la
cual plasmara un dibujo
sobre sí mismo y deberá
escribir el nombre y decorar
la hoja a su gusto. Con el
fin de identificar las
habilidades del niño y el
conocimiento que tiene por
sí mismo.

Se hará una lectura sobre el cuento “El nombre de la tortuga” de manera participativa y didáctica.

Cierre

Al finalizar la lectura del cuento se realizara diferentes preguntas como:

¿A quién se le perdió el nombre?

¿Por qué creen que es importante tener nombre?

¿Qué crees que pasaría si no tuviéramos un nombre?

Se realiza trabajo de indagación y observación para identificar a los niños y

niñas con necesidades
especiales educativas.

<p>Inicio</p> <p>Al iniciar la clase se enseñara a los niños una canción infantil sobre las partes del cuerpo.</p>	<p>El juego desarrolla la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico.</p>	<p>(Cordero, 1985-1986). EL JUEGO EN EL MEDIO ESCOLAR</p>	<p>Según el autor el juego es una herramienta fundamental Para trabajar la atención y la memoria en los niños Es decir que el amplia más el conocimiento.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Una vez terminada la actividad de la canción se desarrollara una obra de títeres que consiste en identificar cada una de las partes del cuerpo y su función.</p>	<p>La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas. (Cordero, 1985-1986).</p>	<p>Recuperado de sitio web de escritura digital el día 11 de abril 2018 : https://previa.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf</p>	<p>Se logra evidenciar que durante el desarrollo de la actividad Los niños reconocieron fácilmente cada parte de cuerpo Mencionada y las nombraban sin ninguna dificultad. Es importante el juego como una acción mediadora y autorreguladora de comportamientos y conductas adquiridas, se propician situaciones a partir del juego que han sido previamente pactadas con los implicados para fortalecer el desarrollo social, afectivo y cognitivo de sus participantes.</p>

estudiante arme la figura del
cuerpo humano.

Cierre

Para finalizar la clase los
estudiantes deberán cantar
nuevamente la canción
sobre las partes del cuerpo,
saltando y aplaudiendo.

<p>2. Etapa de las reconstituciones. "Según Piaget"</p>	<p>A través de disfraces utilizados por las maestras se hará una presentación sobre las profesiones (Científico, enfermera y bailarina). Indagando sobre los saberes previos de los niños acerca de los oficios, realizando preguntas como: Que son los oficios y profesiones? ¿Qué oficios y profesiones conocen? ¿Conocen las profesiones de sus padres?</p>	<p>Montessori (1917) LA MENTE DEL NIÑO es comparada a una esponja por sus características absorbentes. Su mente absorbe sin cesar un sin fin de conocimientos, costumbres, y maneras sociales, aprendiendo lo esencial del mundo que lo rodea, sin cansancio, sin esfuerzo, de una forma completamente natural.</p>	<p>Vásquez. V. Flores. L. Cabrera. J. Alvergue. F. Castillo. S. (2000). Revista electrónica de la UFG. El Método Montessori: un Estudio Científico del Desarrollo Natural del Niño. Recuperado de sitio web de escritura digital el día 1 de noviembre del 2017: http://www.ufg.edu.sv/ufg/theorethikos/portes06</p>	<p>Según el aporte de Montessori los niños aprenden constantemente de lo que viven, con la actividad de juego de roles y personificaciones se logra evidenciar que los niños DEL JARDIN TEATRIN DE SUEÑOS al momento del desarrollo de la actividad logran dar respuesta a las preguntas realizadas por las docentes, teniendo en cuenta que ya poseían conocimientos sobre las profesiones nombradas. Se formularon preguntas como ¿ saben que son las profesiones ¿ ¿Qué hacen los panaderos? ¿Cómo nos revisa un médico? y los niños daban respuestas donde explicaban de forma muy divertida imitando al panadero y al médico, creando en los niños la imaginación, permitiendo al niño conocer el mundo que le rodea, y así adquirir un nuevo lenguaje y nuevos conocimientos, que le ayudarán a ser</p>
---	--	---	--	---

más flexible para solucionar los problemas y como se trata de una lúdica en grupo aprenderá a trabajar en equipo.

Se presentará un video “mi cuerpo en movimiento” se organizan los niños en círculo y deben y moviendo cada parte que se van mencionando, luego de terminar el video deben completar cada parte de	Piaget (1969). Menciona que el dinamismo motor y los concretos aprendizajes motrices están estrechamente ligados a la actividad mental infantil.	Mijangos. J. (2005). Guatemala. La importancia de la educación motriz en el proceso de enseñanza en la lecto-escritura en niños y niñas del	según el aporte de Piaget considera que el niño adquiere un aprendizaje significativo a través de actividades lúdicas con el juego se desarrollan habilidades motrices y de pensamientos, se aprende a reconocer reglas y a valorar la importancia del trabajo en grupo, se
---	--	---	---

cuerpo en lugar que
corresponda y decorarlo con
rollitos de papel de colores.

nivel preprimaria y
primero de primaria
en escuelas oficiales
del municipio de
Quetzaltenango.
Universidad Rafael
Landívar unidad de
investigación y
publicaciones
facultades de
Quetzaltenango.
Recuperado de sitio
web de escritura
digital el día 1 de
noviembre del 2017:
[http://www.url.edu.g
t/PortalURL/Archivo
s/83/
Archivos/Departame
nto%20de%20Invest
igacione](http://www.url.edu.gt/PortalURL/Archivos/Departamento%20de%20Investigacione)

evidencia en la actividad que los
estudiantes relacionan bien los
conceptos de arriba abajo, izquierda y
derecha y ubican cada parte del cuerpo
donde corresponde, además fue algo
donde se divirtieron mucho. El juego es
una actividad, además de ser placentera,
es necesaria para el desarrollo cognitivo
(intelectual) y afectivo (emocional) del
niño. El juego espontáneo y libre
favorece la maduración y el pensamiento
creativo.

s%20y%20publicaciones/Proyectos%20de%20Investigacion/La%20importancia%20de%20la%20Educacion%20Motoriz%20en%20el%20proceso%20de%20ense%C3%Bl a.pdf

<p>Inicio</p> <p>Se realizara una manualidad con papel seda y cartulina blanca con ayuda de los estudiantes (Gorro de panadería).</p> <p>Desarrollo</p> <p>Se continuara con el tema de las profesiones explicando la del pintor, en la cual todos los estudiantes simularan ser</p>	<p>Piaget (1951) parte de que el juego es una forma de asimilación. Desde la infancia y a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.</p>	<p>Piaget (1951) EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO, Revista Educación 25(2): 113-124, 2001 Maureen Meneses Montero ,María de los Ángeles Monge Alvarado</p> <p>Recuperado de sitio web de escritura digital el día 11 de abril 2018 :</p>	<p>En esta actividad se pretende por medio de un juego de roles conocer una profesión muy importante como lo es la del panadero, gracias al aporte de Piaget se puede concluir que este tipo de actividades ayudan a los estudiantes a que pueden adaptar los conocimientos adquiridos en clase a su vida cotidiana. En la experiencia con los niños se evidencia que este tipo de juego les llama mucho la atención, todos participan e interactúan entre sí, además de que se ponen en el papel de que son realmente panaderos y entienden cuál es el verdadero trabajo de esta profesión, llevando así a que algunos</p>
--	---	--	---

pintores y se pondrán el delantal elaborado en el salón, luego pintan un mural de la ciudad, donde hay carros, hospitales calles, edificios, colegios, etc.

<http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

tuvieran el anhelo de ser panaderos en la adultez.

Cierre

Para finalizar la actividad se colocan adornos como árboles, personas, animales al mural.

<p>Inicio</p> <p>Para iniciar la clase se hace una dinámica de canciones a preferencia de los niños con el fin de motivarlos antes de llevar a cabo la actividad.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Se realiza una obra de teatro en base al cuento el árbol</p>	<p>Según Quiroz & Schragger (1993) el niño mantiene la atención durante más tiempo en aquellas actividades que le interesan. Ello le permite apreciar mejor los acontecimientos que se producen a su alrededor, interpretar adecuadamente las explicaciones recibidas o seguir un determinado plan de juegos; es decir, que el control de la atención le</p>	<p>Quiroz & Schragger (1993) CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO COGNITIVO Y DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR</p> <p>Recuperado de sitio web de escritura</p>	<p>En la obra de teatro del cuento el árbol que no tenía hojas, se puede comprobar que el aporte de Quiroz y Schragger es muy constructivo, puesto que en el aula de clases es importante implementar estrategias más creativas, juegos que llamen la atención del estudiante, cuando las clases se vuelven monótonas y tradicionales los niños y niñas tienden a tener poco interés por el conocimiento. En esta actividad se puede observar que los estudiantes siempre estuvieron atentos a la historia narrada de forma muy dinámica por parte de las docentes,</p>
---	--	--	---

<p>que no tenía hojas, cada una de las docentes practicantes se disfraza para representar cada uno de los personajes del cuento, el árbol, la niña y la flor, esto con el fin de inculcar a los niños valores como el respeto, la solidaridad, el amor, la amistad y el cuidado por la naturaleza.</p> <p>A cada estudiante se les entregara una ficha con la imagen de un tronco de un árbol sin hojas, los niños deberán hojas de colores amarilla, azul, verde y rojas y darle vida al árbol como en el cuento.</p>	<p>posibilita aprender y estimular en mayor grado su inteligencia.</p>	<p>digital el día 11 de abril 2018 :</p>	<p>contestan todas las preguntas de la maestra de manera coherente, hacen preguntas sobre el cuento y dudas que este les va generando. Esta actividad permitió socializar entre los niños y a respetar cuando algunos de los compañeros hablaban.</p>
<p>Cierre</p> <p>Para finalizar se hará una reflexión sobre los valores aprendidos en el cuento, cada estudiante deberá indicar que aprendió y que fue lo que más le gusto del cuento "EL ÁRBOL QUE NO TENIA HOJAS".</p>		<p>http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3805/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000054.pdf</p>	

3. Etapa de los recuerdos o	Se pregunta a los niños y las niñas que recuerdan de la	Los preescolares comienzan a comprender algunos	Jaume. J. Universidad	De acuerdo al autor los niños comprenden los conceptos de número
-----------------------------	---	---	-----------------------	--

evocaciones. "Según Piaget"	<p>clase anterior para identificar si reconocen los números del 1 al 10.</p> <p>Se hará una actividad de un concéntrese sobre los números (del 1 al 10) vistos en la clase anterior con el fin de identificar que recuerdan los estudiantes.</p> <p>Se les entregara una sopa de letras con los números del 1 a 10 y los estudiantes deberá señalar con diferentes colores cada número indicado por la docente.</p>	<p>conceptos básicos de los números, pero conviene recordar que cometerán muchísimos errores de conteo. Omiten algunos números (por ejemplo, 1, 2, 3,5), no incluyen elementos mientras cuentan, et. Además, a la mayoría de ellos y a los niños de primaria le es difícil contar grandes grupos de objetos desorganizados (Baroody, 1987).</p>	<p>autónoma de Barcelona. Master en Peidopsiquiatria. Recuperado de sitio web de escritura digital el día 1 de noviembre del 2017: http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3805/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2017-000054.pdf</p>	<p>cometiendo muchos errores es decir que se saltan u omiten números al momento, es positivo este planteamiento ya que podemos observar en la práctica profesional la dificultad que tiene algunos niños para el reconocimiento de algunos números, lo cual se evidenció en la identificación de cantidades, realización de sopas de letras, uso de colores para identificar números. Para ello es importante resaltar que se requiere buscar nuevas alternativas de enseñanza innovadoras como es la estrategia del juego que tiene como grandes ventajas y posibilidades en la didáctica actual.</p>
--------------------------------	---	---	--	--

Desarrollo

Los niños deberán organizarse en círculo para hacer la lectura del cuento la familia feliz, se van haciendo pausas para hacer preguntas relacionadas con el cuento.

Los estudiantes deberán pintar una ficha sobre el cuento, luego la recortaran y por último la deben armar como un rompecabezas.

Cierre

Para finalizar la clase se les entregara a los niños un laberinto en cual deberán encontrar a la familia.

Inicio

Se realizara un circulo con los niños y niñas se irá conversando sobre:

¿Cuál es su colegio y como se llama?

¿Qué les gusta del colegio?

¿Por qué les gusta el colegio?

¿Cómo se sienten en el colegio?

¿Cuándo se sienten mal en el colegio?

¿Qué cambiaría del colegio?

¿Cómo se llama el barrio donde está ubicado el colegio?

Desarrollo

Montessori, (1986). El niño, tiene una “mente absorbente”, capaz de conquistar y explorar el mundo elaborando y asimilando los conocimientos fundamentales a través de una especie de “pre consciencia”.

La mente absorbente [MONTESSORI, M. (1986). Formación del hombre. México: Diana, 94-99].

Recuperado de sitio web de escritura digital el día 11 de abril 2018 :

<https://revistas.upcomillas.es/index.php/padresymaestros/articulo/download/959/814>

Según el aporte del Montessori el niño es capaz de absorber conocimientos rápidamente y sin esfuerzos, de acuerdo a lo que nos plantea el niño ya logra identificar características según las actividades del colegio, los niños logran dar respuestas a las preguntas planteadas, puesto que en la actividad realizada los niños y niñas se divierten en la clase y se interesan por el video ya que cuenta con música que capta su atención fácilmente.

En la actividad del rompecabezas a pesar de que en muchas ocasiones los estudiantes dicen que no les gusta colorear, esta dinámica les llama la atención ya que salen de la rutina porque además tienen que recortar y luego armar nuevamente la imagen, es decir que es importante aplicar en el

Se mostrara un video con una historia sobre la importancia de ir a la escuela, con una reflexión que lleva a los estudiantes a querer la escuela como un segundo hogar.

Por medio de la canción yo amo a mi escuela se reforzara la importancia de querer la escuela.

Cierre

Se entregara una con una imagen de la escuela en forma de rompecabezas, deberán colorearla, recortarla, luego deberán armarla y pegarla en el cuaderno.

juego lúdico la utilización de nuevos materiales y actividades en las que los niños puedan utilizar la creatividad y de esta manera poder absorber con mayor facilidad los conocimientos.

Tabla 4. Cuadro de categorías de análisis

Fuente: (Elaboración propia)

ANEXO 3. Cronograma de actividades de la sistematización de la práctica profesional nivel III.

FECHA	ACTIVIDAD	META	OBSERVACION	RESULTADO
Noviembre 2017	Elaboración de anteproyecto.	Resolver del punto 1 al 5 de los pasos de la sistematización: 1.portada 3.justificación 4.objetivos 5.contextualización de la practica	A la fecha de entrega de anteproyecto se cuenta con el 40% de los puntos a realizar	Documento de anteproyecto entregado a docente Mayra Molina.
Marzo 2018	Elaboración de anteproyecto.	Resolver del punto del 6 al 9 de la sistematización:	A la fecha de entrega de anteproyecto se cuenta con el 70% de los puntos a realizar.	Documento de anteproyecto con metodología y primer ejercicio de análisis entregado a docente Mayra Molina.
Poner las asesorías personalizadas				
4 de Abril 2018	Pre sustentación de anteproyecto.	Pre sustentación del punto 1 al 9 de la sistematización.	A la fecha de entrega de anteproyecto se cuenta con el 70% de los puntos a realizar.	Pre sustentación a las asesoras de opción de grado y Coordinadora Académica.

21 de mayo del 2018	Entrega final del proyecto de sistematización.	Terminado del punto 1 al 13 de los pasos de la sistematización.	A la fecha se debe entregar el 100% de los puntos de la sistematización.	Documento de sistematización con conclusiones, recomendaciones y prospectiva entregado a docente Mayra Molina.
Finalizando mayo del 2018	Evaluación de sistematización.	Terminado del punto 1 al 13 de los pasos de la sistematización.	A la fecha se debe entregar el 100% de los puntos de la sistematización.	Documento evaluado por jurados.
6, 7, 8 de junio del 2018	Sustentación final de sistematización.	Terminado del punto 1 al 13 de los pasos de la sistematización con revisión de los jurados.	A la fecha se debe entregar el 100% de los puntos de la sistematización.	Sustentación con jurados y asesores de opción de grado.

Tabla 5. Cronograma de actividades de la sistematización de la práctica profesional nivel III.

Fuente: (Elaboración propia)